

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Mural sebagai sebuah fenomena baru banyak mendapat perhatian masyarakat luas. Hal ini dikarenakan media yang digunakan untuk mengekspresikannya berbeda dengan media lain yang selama ini digunakan untuk penyampaian pesan, yakni menggunakan tembok-tembok, dinding-dinding bangunan. Mural merupakan karya seni yang paling tua dalam sejarah peradaban manusia. Gambar-gambar binatang, orang serta aktivitas perburuan telah mengisi dan menghiasi dinding gua sejak ribuan tahun yang lalu. Para ahli mempercayai bahwa gambar-gambar ini tidak hanya merupakan ekspresi seni dari para pembuatnya tetapi juga memiliki fungsi ritual, sakral, sosial dan bahkan alat komunikasi.

Mural sendiri sudah dilakukan manusia sejak 30.000 tahun yang lalu, sedangkan lukisan mural paling awal diyakini berasal dari masa 14.000 sampai 10.000 sebelum masehi, berupa lukisan-lukisan gua yang ditemukan di Altamira (Spanyol) dan Lascaux (Perancis) (Cockroft,1998:222). Di Indonesia lukisan mural tertua berada di gua Leang-Leang Makasar, Maros Sulawesi Selatan, Pulau Muna, serta beberapa gua di Papua dan Maluku. Setelah sekian lama manusia membuat mural, mereka tidak lagi menggunakan dinding-dinding gua sebagai media membuat mural tetapi melahirkan mural yang di lukiskan kedalam tembok-tembok bangunan dan dikenal dengan istilah seni mural. Mural berasal dari kata *Mur* (Murni) yang

langit-langit atau kanvas panel yang melekat pada dinding. Seiring dengan perkembangannya sekarang lukisan mural menjadi salah satu ikon dan peran sertanya dalam sejarah dunia, bahkan tidak jarang para ilmuwan dunia meneliti pola kehidupan masyarakat jaman kuno melalui mural yang ditemukan. Mural kemudian melahirkan perupa seperti Diego Rivera, Keith Haring, dan Jean Basquiat, Raphael.

Lukisan mural pernah mengalami kemunduran selama abad 19. Pada tahun 1890-an mural dihidupkan kembali lewat karya-karya yang dibuat oleh Marry Cassat, Kenyon Cox, dalam pekan raya dunia di Chicago. Di tempat lain Pierre Puvis de Chavannes, Jhon Singer Sargent membuat karya untuk perpustakaan Boston. Karya-karya seni publik ini telah mendorong lahirnya tiga gerakan utama dalam seni mural yang kemudian mendominasi abad 20. Tiga gerakan ini adalah Mexican Mural (1920-an – 1930-an), American Mural (1930-an – 1940-an), dan Outdoor Urban Muralist (1960-an – 1970-an). Muralis-muralis Mexico, terutama Diego Rivera, Jose Clemente, Orozco menggunakan mural sebagai media ekspresi tema-tema revolusioner dalam sebuah gerakan yang terkenal dengan Realisme Sosial, kemudian seni mural semakin berkembang menjadi medium untuk menyampaikan idiom-idiom perjuangan, nasionalisme dan realitas sosial maupun politik

Dalam perkembangannya para seniman berkeinginan untuk lebih mendekatkan karyanya kepada khalayak yang lebih luas dan membuat karya yang mudah dimengerti oleh masyarakat umum. Seperti yang di lihat sekarang bahwa kebanyakan dari karya mural selalu mengandung pesan-pesan tertentu yang ingin disampaikan. Mural dianggap sebagai karya seni yang dapat meny

dari proses komunikasi adalah proses penyampaian pesan melalui media tertentu. Mural menggunakan gambar yang beraneka rupa, motif, warna maupun komposisi sebagai media untuk menyampaikan pesan kepada khalayak. Mural sebagai salah satu bentuk kesenian dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan pesan, karena mural menggunakan ruang publik yakni dinding-dinding yang ada, dengan menampilkan warna-warna yang mencolok dan ukuran yang besar sehingga dapat menarik perhatian orang yang lalu lalang untuk melihatnya. Menurut Samuel Indratma seniman mural dari Jogja, "Mural lebih komunikatif untuk masuk kedalam ruang publik, karena mural merupakan sebuah karya seni yang dihadirkan langsung ke tengah-tengah masyarakat". Melalui gambar-gambar yang dihasilkan mural dapat menyampaikan pesan-pesan sosial yang ditampilkan secara langsung dengan mengkritisi suatu permasalahan yang ada dilingkungan masyarakat.

Di kota Yogyakarta sendiri keberadaan mural semakin dapat diterima oleh masyarakat luas, hal ini terbukti dengan mewabahnya kegiatan mural dikampung-kampung seperti kampung disekitar sungai Code, kampung di daerah Wirobrajan yang melukis mural dengan tema kehidupan mereka sehari-hari, maupun di tembok-tembok seperti yang berada di stadion Kridosono yang muralnya bertemakan tentang kesehatan, mural di jembatan layang Janti yang memuat mural suatu produk komersil dan tembok disekolah-sekolah seperti di SMU 8, dengan sendirinya dan serta dengan adanya program dari pemerintah kota Jogja dengan mengadakan Jogja Mural Art 2004 yang diselenggarakan pada bulan Juni 2004. Seperti halnya mural yang terdapat di sekitar jembatan layang Lempuyangan, stadion Kridosono, atau 1

sarana hiburan saja tetapi banyak dalam karya-karya yang dihasilkan selalu memunculkan tema-tema yang sedang hangat terjadi di masyarakat, dan melalui mural dianggap sebagai salah satu cara yang lebih humanis untuk menyampaikan pesan-pesan sosial dengan menggugah daya imajinasi, juga berperan meredam kekerasan dan kekasaran perilaku masyarakat yang semakin tidak terkendali (Kompas, 2002).

Sebuah gambar dapat menceritakan banyak hal, seperti mural yang terdapat tembok besar batik Margaria yang bertemakan “Tokoh Pinggiran Naik Pentas” dengan menampilkan tokoh pewayangan yaitu Togog dan Bilung yang dapat diapresiasi dengan personifikasi rakyat jelata yang selamanya tidak menjadi rakyat saja tetapi di masa reformasi segala sesuatu dapat terjadi, kemudian ada juga gambar yang menampilkan seseorang dengan menggunakan kaos yang bertuliskan “Ayo”, “Tetap Giat Bekerja”, merupakan sebuah ajakan untuk tetap melakukan aktivitas sehari-hari dengan penuh semangat dan pantang menyerah. Akan tetapi dalam mengapresiasi karya mural tidak hanya terbatas pada satu makna saja, hal ini tergantung pada orang yang melihatnya dari sudut pandang mana dan setiap orang memiliki interpretasi yang berbeda, namun yang lebih penting adalah pesan yang akan disampaikan harus dapat diterima masyarakat. Mural sebagai seni rupa publik harus dapat mengisyaratkan suatu interaksi antara seniman dengan publik dan dengan ruang publik dan ketiganya harus saling berkaitan erat (wawancara dengan Drs Suwarno Wisetotromo, M. hum).

Kehadiran mural di Indonesia sudah ada pada pemer

dengan lukisan mural dan juga di Muscum Fatahilah. Pada tahun 2001 di Jakarta diadakan proyek mural bernama JakArt 2001 dimana para seniman mengadakan kegiatan mural di beberapa tempat di Jakarta dengan mengambil tema-tema sosial yang ada pada waktu itu akan tetapi mural tersebut kemudian dihapus oleh pemerintah kota dengan alasan pornografi.

Munculnya mural di Jogja dipelopori oleh sebuah organisasi yang bernama Apotik Komik. Masyarakat Jogja sebenarnya mengenal mural sejak dahulu yaitu melalui tugu-tugu peringatan dan slogan-slogan perjuangan maupun slogan-slogan yang dikeluarkan pemerintah, tetapi istilah mural belum familiar dikalangan masyarakat, mereka lebih mengenal dengan istilah graffiti. Pada tahun 2003 Apotik komik mengadakan sebuah proyek mural yang diberi nama Proyek Sama-Sama yang berlokasi di tiga titik yaitu sekitar Jembatan layang Lempuyangan, sisi timur tembok Galleria Mall dan ditembok Batik Margaria di kawasan Malioboro yang kemudian menjadi awal dari mewabahnya kegiatan mural di kota jogja. Sebenarnya kegiatan mural Apotik Komik sudah dimulai sejak tahun 2001 dengan menggelar Apotik Komik Art Gallery dengan konsep memperkenalkan galeri pada masyarakat yang berlokasi dipojok jalan Langerarjan dan jalan Gamelan. Tembok menjadi media para seniman untuk berkarya.

Mural sebagai seni ruang publik mempunyai kelebihan, mural akan langsung masuk ketengah-tengah masyarakat karena ia adalah seni ruang publik, mural dapat berinteraksi dengan penerimanya dengan memanfaatkan kekuatan ruang publik dengan menjadikan mural sebagai media untuk meyampai

mudah diingat oleh masyarakat apalagi dengan tema-tema sosial mural yang dapat dinikmati oleh publik karena sifatnya yang menghibur.

Mural hadir dengan menggunakan kekuatan visual yang berbeda agar dapat menyampaikan makna kepada audiens melalui gambar yang merupakan bentuk simbolis informasi atau pesan dari realitas sosial yang terjadi di masyarakat. Makna pesan yang ada dalam mural yang dibuat oleh para seniman ataupun warga sendiri merupakan penggambaran dari aktivitas masyarakat dan berkaitan dengan permasalahan atau realitas sosial yang mereka hadapi, antara lain realitas ekonomi, realitas budaya maupun teknologi yang disampaikan melalui media mural dengan gambar-gambar maupun simbol-simbol. Dari melihat pesan-pesan yang ada dalam mural setidaknya dapat di baca kenyataan dan realitas sosial yang di hadapi masyarakat kota Yogyakarta.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini akan menjelaskan: Bagaimana makna pesan sosial dalam lukisan mural sebagai media komunikasi di Yogyakarta.

C. TUJUAN PENELITIAN

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam penelitian karya ilmiah selanjutnya, khususnya bagaimana membaca pesan dan memaknai simbol-simbol yang muncul atau pesan-pesan yang hendak disampaikan melalui lukisan mural dengan menggunakan analisis semiotik.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat memberi kontribusi terhadap kajian seni publik, khususnya dalam seni lukisan mural.

E. KERANGKA TEORI

1. Mural

Mural berasal dari kata *murus* yang berarti dinding, dan merupakan salah satu bentuk ekspresi artistik tertua. Di dalam kamus besar Bahasa Indonesia mural adalah lukisan dinding. Lukisan mural cenderung berskala besar dan menggambarkan tema-tema religius, kepahlawanan ataupun historis yang penting untuk publik.

Lukisan mural paling awal diyakini berasal dari masa pra sejarah sekitar 30.000 tahun yang lalu. Ketika manusia pada masa itu membuat lukisan-lukisan di dinding gua. Mereka umumnya melukis dinding gua dengan gambar-gambar berupa lukisan binatang seperti bison, kuda, beruang, anjing, serta melukis berbagai konsep kehidupan pada jaman dahulu. *“These remarkable animal image, f*

That such representations were made at all is evidence of uniquely human trait"
(Cockcroft, 1998:223).

Peninggalan mural jaman dahulu banyak ditemukan di Altamira (Spanyol) dan Lascaux (Perancis), sedangkan di Indonesia lukisan mural tertua ditemukan di gua Leang-Leang Makasar. Ratusan lukisan juga ditemukan di berbagai wilayah, seperti di daerah Maros Sulawesi Selatan, pulau Muna, serta beberapa gua di Papua, Maluku, dan Sulawesi Tengah.

Mural merupakan bentuk karya seni yang paling tua dalam sejarah peradaban manusia. Gambar-gambar binatang serta aktivitas perburuan telah mengisi dan menghiasi dinding gua sejak ribuan tahun yang lalu. Para ahli mempercayai bahwa gambar-gambar ini tidak hanya merupakan ekspresi seni dari para pembuatnya tetapi juga memiliki fungsi ritual, sakral religius, sosial dan bahkan alat untuk berkomunikasi. Bentuk lain dari mural tua adalah seni rupa batu karang (berkembang menjadi relief candi), yakni batu karang yang digores untuk menghasilkan bentuk tertentu dan mengandung makna tertentu.

Setelah sekian lama manusia membuat mural, mereka tidak lagi melakukannya di dinding-dinding gua tetapi melahirkan mural yang di lukis pada dinding-dinding tembok. Mural kemudian menjadi salah satu ikon dan medium untuk menyampaikan idiom-idiom perjuangan, nasionalisme, dan realitas sosial maupun politik dalam sejarah dunia. Bahkan tidak jarang para ilmuwan dunia meneliti pola kehidupan masyarakat jaman kuno melalui mural yang ditemukan. Mural kemudian memunculkan perupa seperti Diego Rivera, Keith Haring, Jea

sepanjang masa dan masa-masa kejayaan mural. Muralis Mexico, terutama Diego Rivera menggunakan mural sebagai ekspresi tema-tema revolusioner dalam sebuah gaya yang terkenal yakni, Realisme Sosial (di Indonesia sekarang banyak yang didominasi dengan gaya seni rupa tersebut).

Karya seni mural dianggap sebagai karya seni yang dapat menyampaikan pesan tertentu dan keberadaannya sudah dapat diterima oleh masyarakat luas bahkan menjadi karya seni yang banyak digemari, selain warna-warna visual yang ditampilkan sangat indah juga karena letaknya yang berada di tengah tengah aktivitas masyarakat seperti di dinding-dinding gedung, bangunan kosong, gapura-gapura. Pada perkembangannya para seniman mural berkeinginan untuk lebih mendekatkan karyanya kepada khalayak yang lebih luas karena mural semakin bertambah fungsinya selain fungsi hiburan mural juga digunakan sebagai media propaganda atau publikasi institusi tertentu atau digunakan para seniman untuk menyampaikan pesan tertentu atau sekedar mengkritisi suatu permasalahan yang ada dilingkungan masyarakat.

2. Mural Sebagai Media Komunikasi

Mural sejak awal kelahirannya sudah digunakan sebagai alat untuk menggambarkan segala sesuatu yang pernah dilakukan manusia sejak jaman dahulu, dan dapat dikatakan sebagai alat untuk mencatat sejarah yang pernah terjadi di kehidupan manusia. Seiring dengan perkembangannya pun fungsi mural semakin luas mulai dari seni, alat propaganda, protes sosial, sebagai hiburan, untuk mengiklankan suatu produk dan lain-lain.

used murals as a way to communicate, to protes, to beauty, to advertise, to practice religion, to educate,...to share. Murals are powerfull form of public art and communication (www.homebase8.net).

Mural adalah bentuk karya seni yang langsung masuk ketengah-tengah masyarakat dan dapat memaksimalkan ruang publik sehingga mural dapat menjadi media untuk menyampaikan pesan yang paling efektif dibandingkan karya seni yang lainnya, karena mural dapat dengan mudah diakses oleh siapa saja dan berinteraksi secara langsung dengan audiens. Dengan visualisasinya yang yang mencolok dan menarik perhatian karena warna-warna yang digoreskan di tembok-tembok, akan dapat mudah dilihat dan diingat orang yang lalu lalang dan menikmati mural.

Komunikasi adalah transfer informasi dari sumber kepada penerima. Dalam hal ini tentu saja dibutuhkan suatu media. Asal mula studi media mengenai bagaimana media itu diproduksi merupakan masalah yang sangat kompleks. Dalam teori struktur dan fungsi media, memandang masyarakat sebagai suatu sistem hubungan kerja yang mengaitkan sub-sub sistem, dimana media dianggap sebagai salah satu sub sistem yang memberikan sumbangannya kepada keseluruhan sistem. Media dianggap sebagai penghubung bagian-bagian (sub-sub sistem) yang telah disebutkan diatas untuk menjamin terjadinya integrasi dan ketertiban yang memberikan kemampuan untuk memberikan respon terhadap kemungkinan yang terjadi atas dasar pandangan yang sama dan akurat terhadap realitas. Mekanisme yang memungkinkan terjadi sumbangan media massa terhadap masyarakat terutama disebabkan oleh kebutuhan dan permintaan, baik secara individual maupun secara kelompok. Dengan memberikan respon secara tetap terhadap pe

kepada keseluruhan masyarakat. Jadi teori ini tidak mempunyai asumsi arah ideologis yang diberikan oleh media, tetapi memberikan gambaran bahwa media memberi arah serta mengoreksi diri sendiri yang secara politis berdasarkan patokan-patokan institusional.

Menurut pendapat Jalaludin Rahmat, yang terdapat dalam teori agenda setting yaitu "Media tidak menentukan bagaimana anda berfikir, tetapi media mencentukan apa yang harus anda pikirkan" (Rahmat, 1997:144). Mengandung arti bahwa apa yang dianggap penting oleh media juga dianggap penting oleh masyarakat. Media mempunyai pengaruh yang kuat yang dapat menarik perhatian masyarakat untuk mengikutinya. "*medium is the message*" ide yang dilontarkan oleh Marshall McLuhan tersebut menyoroiti tentang kuatnya pengaruh media, dalam pengertian yang ideologis ini media hadir tidak hanya sebagai penyalur muatan-muatan ideologi. Dengan kata lain media tidak hanya menjadi transmiter tetapi sekaligus menjelma sebagai ideologi itu sendiri (*medium means ideology*).

Dalam kajian mengenai media, menerangkan bahwa model *dominance* (kekuasaan) memandang media massa berada dibawah-bawah lembaga-lembaga sosial, dimana kebebasan antara satu sama lain sangat terbatas. Organisasi media sangat cenderung untuk memiliki dan dikuasai oleh sejumlah kecil orang-orang yang mempunyai kepentingan yang sama. Media ini dicirikan oleh produksi dan penyebaran isi yang sangat luas sehingga menyeragamkan pandangan masyarakat sesuai dengan kepentingan orang-orang yang berkuasa. Hal ini berakibat ketidakmampuan kritis untuk mencari sumber-sumber alternatif. E

mengakibatkan tertipunya publik. Para penguasa media cenderung memperkuat sistem pemilikan media ditangan kepentingan kekuasaan-kekuasaan yang dominan dalam masyarakat. Kekuatan media ini yang menunjukkan kemampuan terjadinya perubahan karena masyarakat selalu dihadapkan pada legitimasi yang berlaku.

Disini media komunikasi telah menyuguhkan piranti asumsi yang sengaja dirancang untuk menggiring massa yang tidak berdaya untuk menjual cakrawala batin yang dimiliki dengan mengatasnamakan identitas bersama (*konformisme*). Bahkan pada tingkat tertentu kebenaranpun bisa 'proyek' yang disedehanakan menjadi sejenis kepercayaan yang dianggap lebih masuk akal meskipun dalam limitasi pengetahuan dan cara berfikir tertentu, dalam totalitas yang disebut "jaring-jaring ideologis" itu. Secara keseluruhan fungsi yang dikandung oleh media tersebut tidak lebih selain untuk meneguhkan konstruksi sosial menurut kepentingan pusat-pusat otoritas tertentu (Latif dan Subandi, 1997:148-150).

Sedangkan pandangan "pluralis" hampir keseluruhan merupakan kebalikan pandangan kekuasaan karena sangat ditekankan perbedaan dan ketepatan peramalan pada setiap tingkatan, dengan konsep bahwa masyarakat tidaklah didominasi oleh suatu elit dan terbuka terhadap kontrol yang demokratis. Model ini khususnya memberi tekanan pada kemampuan publik yang berbeda-beda untuk membuat alternatif yang diinginkan dengan memanfaatkan media. Model pluralis ini dapat mempunyai berbagai makna, yaitu dapat mewakili pandangan liberatarian yang tidak menghendaki adanya kontrol pengarahannya tetapi membiarkan tangan yang tersembunyi mengatur mekanisme pasar untuk memuaskan kebut

dan cenderung memberi kebebasan audiens serta konsep ini memberi kebebasan pada media untuk menumbuhkan interaksi, ekspresi diri serta realisasi diri dalam menyampaikan makna-makna sosial kepada masyarakat.

Peran media sangat penting karena menampilkan sebuah cara dalam memandang realita. Para pembuat pesan mengendalikan isi medianya melalui cara-cara tertentu untuk menyandikan pesan. Ada tiga kategori utama media, antara lain: media presentasional. Media ini berupa wajah, suara dan tubuh. Menggunakan bahasa natural untuk kata, ekspresi, bahasa tubuh dan lain-lain. Membutuhkan kehadiran komunikator sebagai medium. Mereka dibatasi oleh ruang dan waktu (disini-sekarang) dan menghasilkan tindakan komunikasi. Media yang kedua adalah media representasional. Media ini antara lain adalah buku, lukisan, fotografi, tulisan, arsitektur, dekorasi interior, dan lain-lain. Ada beberapa media yang menggunakan konvensi-konvensi kebudayaan dan keindahan untuk menciptakan teks dari beberapa macam. Mereka representasional dan kreatif. Mereka membuat teks yang dapat mencatat media dari kategori satu dan dapat terjadi dengan komunikator tunggal. Media yang ketiga adalah media mekanis, yaitu telepon, radio, dan televisi. Mereka adalah transmiter dari kategori satu dan dua. Perbedaan utama antara kategori dua dan tiga menggunakan channel (Fiske, 1990:18).

Dalam hal ini mural lebih pada bentuk komunikasi yang menggunakan media secara representasional, karena dalam mural tidak dibutuhkan komunikator secara langsung. Komunikator ada ketika mural itu sedang dibuat dan kemudian mural itu akan tetap ada dan siapa saja dapat melihat dan mengapi

dibutuhkan *channel* yang menggunakan teknologi, seperti halnya dalam media mekanis. Mural hanya membutuhkan dinding-dinding atau media lain yang ada di ruang publik.

Dalam kehidupan sehari-hari sejalan dengan rutinitas yang dihadapi manusia, seni visual selalu hadir tanpa disadari baik itu diruangan atau di luar ruang, manusia akan dihadapkan pada keanekaragamannya, mulai dari media massa, lukisan, poster yang menempel di jalan-jalan, televisi, radio yang selalu menyuguhkan beraneka ragam informasi setiap saat. Media tersebut menampilkan kompleksitas pesan melalui bahasa yang berbentuk imaji visual.

Dalam proses persuasi dan transfer pesan, bentuk-bentuk visual sering kali menjadi elemen penting daripada proses verbal lewat teks. Beberapa orang, organisasi, dan institusi menggunakan imaji visual ini sebagai alat persuasi karena dianggap sebagai alat yang bisa menembus dan mengatasi keterbatasan bahasa. Seorang komunikator dalam proses komunikasi visual memiliki tujuan untuk menghasilkan gambar yang menarik, sehingga audiens akan mengingat dari gambar tersebut. Adapun empat hal yang menjadi perhatian utama seorang komunikator visual dalam membuat sebuah gambar sehingga bisa diingat oleh audiens, yaitu:

- Warna, karena warna bisa menghasilkan respon emosional dari audiens. Warna merupakan alat yang penting dalam mengkomunikasikan sebuah ide. Tidak ada dua individu yang melihat warna, benar-benar dengan cara yang sama.
- Rupa, atribut umum lain yang direspon oleh otak adalah pengenalan terhadap rupa. Memiliki tiga bagian yaitu titik, garis dan bentuk. Titik n

berdekatan tanpa ada jarak, maka akan menghasilkan garis. Sedangkan bentuk adalah kombinasi dari titik dan garis yang menjadi sebuah pola.

- Kedalaman. Berhubungan dengan volume, Karena jika bentuk dasar memiliki volume, maka akan menunjukkan sebuah ilusi berat dan massa. Ada delapan faktor yang memberikan sensasi kedalaman pada audiens, yaitu ruang, ukuran, warna, cahaya, tekstur, interposisi, waktu dan perseptif.
- Gerakan. Warna, rupa, kedalaman, bergabung dengan gerakan dan menghasilkan image yang mudah ditangkap oleh audiens (Budiman, 2003:18-19).

Komunikasi visual selalu memiliki makna yang ambigu, ia memiliki makna ganda. Ia tidak langsung di cerna maknanya sebagaimana komunikasi verbal, tetapi ia baru bermakna ketika audiens yang melihat memberikan interpretasi selain itu komunikasi visual juga merujuk kepada sesuatu yang lebih luas seperti budaya yang terkandung dalam pesan yang hendak disampaikan. Dikaitkan dengan keberadaan mural sebagai media, maka kemungkinan untuk memaknai pesan secara berbeda akan selalu ada, karena menunjuk pada masyarakat yang majemuk. Pemaknaan akan mural-mural yang ada sepenuhnya ada ditangan orang yang sedang melihat mural tersebut. Oleh karena itu jika mural dimaksudkan untuk media komunikasi sosial maka keberadaan mural harus selalu dipertahankan dan dijaga sebagai salah satu instrumen komunikasi publik.

3. Mural Sebagai Ruang Publik

Ruang publik adalah suatu tempat yang dibutuhkan oleh

(www.Indonesiapusaka.org). Ruang publik bukanlah institusi atau organisasi, tetapi lebih sebagai jaringan yang amat kompleks untuk mengkomunikasikan ide, opini, dan inspirasi. Setiap komunitas yang didalamnya membahas norma-norma publik, maka akan menghasilkan ruang publik (www.beritajakarta.com). Keberadaan ruang publik sendiri didalamnya juga mengalami benturan-benturan kepentingan maupun berkembang menjadi pertentangan yang sangat kompleks. Sebagai gambaran konflik yang terjadi di masyarakat antara lain semakin menyempitnya taman kota yang digantikan sebagai tempat perdagangan, dipakainya trotoar sebagai tempat pedagang kaki lima, pemasangan papan reklame yang tidak terencana dengan baik.

Dalam ruang publik terdapat aspek-aspek didalamnya yang meliputi aspek etika, aspek fungsional dan aspek estetika (Kompas, November:2002). Sedangkan menurut Marco Kusumawijaya, ruang publik baru bermakna jika ada kepublikan. Jika tidak ada maka ruang publik tidak ada yang memakainya, kepublikan mensyaratkan adanya tingkat kolektifitas tertentu.

Mural dikatakan sebagai seni publik karena keberadaannya bersentuhan langsung dengan publik secara umum dan luas. Seni diruang publik, merupakan interaksi secara murni. Orang-orang hanya datang melintas, mereka melihat karya tersebut dengan cara mereka sendiri. Seperti yang dikatakan Louise Scullion: *"Its not labeled art und perhaps that is good things"* (Public Art London, 1996:45). Dalam karya seni publik terdapat pertukaran cerita dan pengalaman antara seniman dan masyarakat, sehingga karya seni tersebut dapat mengekspresikan identitas dari

Selain mural, banyak seni publik lainnya diantaranya adalah patung, tugu-tugu peringatan, maupun gambar-gambar yang ada di gapura-gapura di kampung penduduk. Mural sebagai salah satu bentuk seni yang paling tua dapat dikategorikan kedalam seni rupa publik, karena media yang digunakan untuk berekspresi adalah dinding-dinding, mural juga dibuat atas kerjasama dengan masyarakat pada umumnya.

Keberadaan mural di Yogyakarta pertama kali digagas oleh komunitas Apotik Komik, mereka berkeinginan untuk menghias kota Jogja dengan membawa seni publik yang membuat masyarakat menjadi nyaman dan damai di tengah-tengah kesibukan rutinitas kota. Selain itu mereka juga bermaksud untuk mengembalikan ruang publik kepada masyarakat yang kemudian menjadikannya sebuah medium untuk merekatkan hubungan-hubungan sosial serta interaksi sosial antar masyarakat, karena pada jaman era pemerintahan lama seni rupa publik hanya menjadi alat oleh pemerintah untuk mengukuhkan otoritas kekuasaannya. Ruang publik penuh dengan suasana politik. Selain untuk kepentingan politis, kepentingan ekonomi juga turut mendominasi ruang publik. Masyarakat beranggapan bahwa ruang publik adalah milik pemerintah dan pihak-pihak yang diijinkan untuk berpartisipasi hanya mereka yang bermodal besar. Dengan kehadiran mural masyarakat menjadi lebih merasa memiliki ruang publik. Banyak kampung-kampung yang kemudian dihiasi dengan

4. Mural dan Pesan Sosial

Kota Jogja memiliki penduduk yang majemuk, hal ini dikarenakan kota Jogja adalah kota pelajar yang berasal dari berbagai daerah, sehingga sudah tidak dipungkiri lagi bahwa kemudian terjadi berbagai aktivitas ekonomi, sosial, politik, dan cultural, yang didalamnya terbentuk relasi antara berbagai manusia dan dibangun berbagai realitas sosial yang sangat kompleks dan heterogen yang saling berinteraksi.

Mural yang semakin menjamur di Jogja sekarang ini menjadi fenomena yang sangat menarik untuk dicermati. Sebagai seni publik mural menggunakan kekuatan visualnya untuk menyampaikan makna dan pesan yang terkandung didalamnya kepada audiens. Menurut pendapat Djoko Subagyo, memahami pendekatan visual berarti kita harus merunut pengertian bahwa gambar atau tampilan visual merupakan bentuk simbolis informasi sebagai bagian proses kognitif dari kompleksitas kombinasi yang tidak cuma dipahami sebagai analogi yang natural (Subagyo, 1994:252). Tetapi gambar-gambar yang terbentuk itu dipahami sebagai suatu bentuk rangkaian simbol yang mempresentasikan suatu realitas yang dapat dibaca pada pola-pola konotatif dengan mengandung pesan yang tidak ditampilkan (Majalah berita, 1999:21).

Pesan merupakan elemen dasar dalam proses komunikasi, karena pesan merupakan *referensi* dan pengalaman dari komunikator dimana didalamnya terdapat ide, gagasan, pikiran, dan rasa yang dapat dibagi dengan orang yang lainnya dalam hal ini adalah komunikan (Liliweri, 1991:25). Pesan tersebut kemudian dimaknai oleh komunikator sesuai dengan referensi yang dimilikinya, perbed

Menurut Jhon Fiske, studi komunikasi bukan semata proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan, tetapi komunikasi juga sebagai proses produksi dan pertukaran makna yang disebut juga sebagai aliran semiotik (*semiotik school*). Komunikasi didefinisikan sebagai interaksi sosial sosial melalui pesan. *The semiotik school* merupakan pandangan bahwa dalam komunikasi adalah bagaimana pesan atau teks berinteraksi dengan manusia dengan maksud untuk memproduksi makna, juga berhubungan dengan peranan teks dalam budaya. Menggunakan istilah seperti *signifikasi* dan tidak menganggap kesalahpahaman sebagai kegagalan komunikasi, melainkan dimungkinkan karena adanya perbedaan budaya antara pengirim pesan dengan penerima. Studi komunikasi dipandang sebagai studi tentang teks dan budaya. Pesan dipandang sebagai sebuah *konstruksi* yang melalui interaksi dengan penerima menghasilkan makna membaca pesan adalah penemuan makna yang terjadi ketika pembaca berinteraksi dengan teks (Fiske, 1990:2-3). Sless menggunakan istilah *author* untuk menyebut pengirim (*sender*), dan *reader* untuk penerima (*receiver*) serta teks bersinonim dengan pesan (*massage*). Dalam proses komunikasi, pengirim dan penerima pesan menempati posisi masing-masing. Posisi pengirim akan berbeda dengan posisi penerima. Ketika pengirim dan penerima pesan dihadapkan pada obyek yaang sama, maka belum tentu menghasilkan pemahaman yaang sama. Sless menganalogikan ini dengan perbedaan pandangan antara *author* dengan *reader* terhadap gunung yang sama gunung akan dilihat berbeda bila dipandang oleh author di selatan dan reader di utara (1986, 35).

Aliran *transmissiion school* merupakan pandangan

decoding dan bagaimana *transmitter* memakai *channel* dan media komunikasi, menggunakan istilah seperti *efisiensi* dan *akurasi*. Bila efek komunikasi tidak sesuai dengan yang diharapkan pengirim, maka dicari letak kegagalan, studi komunikasi dipandang sebagai sebuah proses ketika seseorang mempengaruhi perilaku dan *state of mind* orang lain, melihat pesan adalah sesuatu yang ditransmisikan oleh proses komunikasi, pesan merupakan apa yang diletakkan oleh pengirim didalamnya dengan makna apapun (Fiske, 1990:1-2).

Oleh karena itu melalui teori yang diungkapkan oleh Fiske dan Sless dapat disimpulkan bahwa pemaknaan terhadap suatu pesan sangat tergantung bagaimana audiens menginterpretasikan tanda atau simbol sebagai sebuah pesan dan bisa terjadi perbedaan makna antara pengirim pesan dengan penerima pesan karena ada perbedaan budaya yang ada dalam masyarakat secara majemuk dan pesan yang hendak disampaikan sangat erat kaitannya dengan realitas sosial yang ada didalam masyarakat itu sendiri, dalam kaitannya pesan cenderung mendistorsi, melebih-lebihkan dan melakukan seleksi atas tanda-tanda. Tanda-tanda tidak mencerminkan realitas sosial itu sendiri tetapi mengatakan sesuatu tentang realitas melalui pesan yang terkandung didalamnya.

Mural merupakan dunia simbol, karena dipahami sebagai wujud yang mempresentasikan suatu pesan dari realitas yang terjadi. Hubungan antara simbol atau tanda didalam dunia makna bersifat referensial, yaitu bahwa tanda merujuk pada makna yang dipresentasikan berdasarkan realitas sosial yang terjadi di masyarakat.

Konstruksi realitas yang terjadi dalam masyarakat meru

kehidupan sehari-hari, yang makna bentukan tersebut merefleksikan struktur konteks sosial historis dimana ia diciptakan. Makna atau pesan diciptakan melalui tindakan manusia yang mengorganisasikan, mengkarakterisasi, dan mengidentifikasi pengalaman dengan menggunakan definisi yang dipahami bersama. Makna atau pesan dipelajari melalui proses sosialisasi, orang yang cenderung bertindak berdasarkan pada makna tersebut tanpa kesadaran akan kekuatan sosial yang menciptakannya. Dalam istilah Goffman, individu-individu menggunakan makna yang terinstitusionalisasi itu untuk membingkai atau menginterpretasikan pengalaman mereka sehari-hari (Noviani, 2002:52-53).

Proses penyampaian pesan dapat dilakukan beberapa cara, baik secara verbal maupun visual. Mural sebagai salah satu bentuk media komunikasi visual yang pesan-pesannya ditransfer dan disampaikan melalui bentuk tanda-tanda visual untuk mewakili suatu maksud tertentu di dalam pesannya. Maksud pesan terkemas dalam visual yang berisi lambang-lambang, kode dan makna tertentu, namun pemahaman isi pesan yang terkandung dalam mural tergantung pada individu masyarakat yang mengartikannya. Proses seperti ini dapat dikatakan sebagai proses pertukaran makna dimana pesan atau teks berinteraksi dengan orang-orang yang memproduksi makna, terpusat pada peranan dari teks dalam budaya kita, sebab dalam mempelajari komunikasi adalah mempelajari teks dan budaya.

Jadi definisi dari pesan sosial adalah pesan yang ditransmisikan kepada

5. Teori Interaksi Simbolik

Interaksi simbolik dapat dikatakan perpaduan dari perspektif sosiologis dan perspektif komunikologis, oleh karena interaksi adalah istilah dan garapan sosiologis, sedangkan simbolik adalah istilah dan garapan komunikologi atau ilmu komunikasi. Menurut pendapat Joel M. Charon dalam bukunya "*Symbolic Interactionism*" mendefinisikan interaksi sebagai "aksi sosial bersama; individu-individu berinteraksi satu sama lain mengenai apa yang mereka lakukan dengan mengorientasikan kegiatannya kepada dirinya masing-masing" (*mutual social action, individuals, communicating to each other in what they do, orienting their acts to each other*) (Effendi, 1993:390).

Cara manusia mengartikan dunia dan dirinya sendiri berkaitan erat dengan masyarakatnya. Seorang pakar bernama George Herbert Mead mempunyai pandangan bahwa pikiran (*mind*) dan dirinya (*self*) menjadi bagian dari perilaku manusia, yaitu bagian interaksinya dengan orang lain. Interaksi itu membuat dia mengenal dunia dan dia sendiri. Atau dengan kata lain bahwa pikiran (*mind*) dan aku/diri (*self*) berasal dari masyarakat (*society*) atau proses-proses interaksi. Perilaku manusia diawali dengan proses pengertian dan penafsiran, pada proses ini orang bersangkutan memiliki suatu gambaran tentang *generalized other* atau orang lain pada umumnya. Sedangkan yang dimaksud dengan *generalized other* adalah persepsi seseorang mengenai cara orang lain melihat dia. Konsep diri disatukan dan diorganisasikan melalui internalisasi orang lain secara umum itu (Effendi, 1993:392).

Herbert Blumer, mengawali pemikirannya mengenai in

terhadap hal-hal berdasarkan makna yang dimiliki hal-hal tersebut baginya. (*Human being act toward things on the basis of the meanings that the things have for them*). Kedua, makna hal-hal itu berasal dari, atau muncul dari, interaksi sosial yang pernah dilakukan dengan orang lain. (*The meaning of such things is derived from, or arises out of, the social interaction that one has with one's fellows*). Ketiga, makna-makna itu dikelola dalam, dan diubah melalui, proses penafsiran yang dipergunakan oleh orang yang berkaitan dengan hal-hal yang dijumpainya. (*This meanings are handled in, and modified through, an interpretive procces used by the person in dealing with the things he encounters*) (Littlejohn, 1978:62)

Berikut ini pendapat Blumer sebagaimana dipaparkan oleh K.J. Veegers dalam bukunya "Realita Sosial".

1. Konsep diri, bahwa manusia bukan semata-mata organisme yang bergerak dibawah pengaruh perangsang-perangsang, baik dari dalam maupun dari luar, melainkan organisme yang sadar akan dirinya. Oleh karenanya ia mampu memandang dirinya sebagai obyek pikirannya sendiri dan berinteraksi dengan dirinya sendiri.
2. Konsep kegiatan, bahwa perilaku manusia dibentuk dengan proses interaksi dengan dirinya sendiri, maka kegiatannya itu berlainan sama sekali dengan kegiatan makhluk-makhluk lain. Manusia menghadapkan dirinya pada berbagai hal, seperti tujuan, perasaan, kebutuhan, perbuatan, dan harapan serta bantuan orang lain, citra dirinya (*self image*), cita-citanya dan lain sebagainya.
3. Konsep obyek, bahwa manusia hidup ditengah-tengah obyek.

4. Konsep interaksi sosial. Interaksi berarti proses pemindahan diri pelaku yang terlibat secara mental kedalam posisi orang lain. Interaksi tidak hanya berlangsung melalui gerak-gerak secara fisik saja, melainkan melalui lambang-lambang yang maknanya perlu dipahami. Dalam interaksi simbolik seseorang mengartikan dan menafsirkan gerak-gerak orang lain dan bertindak sesuai dengan makna yang dikandungnya.
5. Konsep aksi bersama, istilah aksi bersama sebagai terjemahan dari "*join action*" jadi berarti kegiatan kolektif yang timbul dari penyesuaian dan penyerasian perbuatan orang-orang satu sama yang lain. Hal ini menunjukkan bahwa hakikat masyarakat, kelompok atau organisasi tidak harus dicari dalam struktur relasi-relasi yang tetap, melainkan dalam proses aksi yang sedang berlangsung. Tanpa aksi struktur relasional tidak dapat dipahami secara atomistis, melainkan sebagai aksi bersama, dimana unsur-unsur individual dicocokkan satu sama lain dan melebur (Effendi, 1993:394-396).

6. Realitas Sosial

Realitas dalam pandangan paradigma definisi sosial adalah hasil ciptaan manusia kreatif melalui kekuatan konstruksi sosial terhadap dunia sosial disekelilingnya. Sedangkan dunia sosial itu seperti yang dimaksud oleh George Simmel (Veeger dalam Bugin, 2001:8), adalah realitas dunia sosial yang berdiri sendiri diluar individu, bahwa realitas itu "ada" dalam diri sendiri (individu) dan hukum yang menguasainya. Dengan kata lain bahwa segala sesuatu yang ada dalam

Jadi dalam dunia nyata, realitas sosial itu tidak berdiri sendiri tanpa kehadiran individu, baik di dalam maupun diluar realitas. Realitas sosial memiliki makna ketika realitas sosial dikonstruksi dan dimaknakan secara subyektif oleh individu lain, sehingga memantapkan realitas itu secara obyektif. Realitas itu ada karena adanya hubungan interaksi antar individu sehingga terbentuk sebuah realitas sesuai dengan kenyataan.

Istilah konstruksi sosial atas realitas (*social of reality*) diperkenalkan oleh Peter. L Berger dan Thomas Luckman (1996) melalui bukunya *The Social Construction of Reality: A Treatise in The Sociological of Knowledge*, dalam edisi bahasa Indonesia berjudul “Tafsir Sosial atas Kenyataan: Risalah tentang Sosiologi Pengetahuan”. Berger dan Luckman menggambarkan proses sosial terjadi melalui tindakan dan interaksi, dimana individu secara terus menerus menciptakan suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subyektif (Bugin, 2001:10).

Konstruksi sosial berawal dari filsafat konstruktivisme yang dinilai dari gagasan-gagasan konstruksi kognitif. Terdapat tiga macam konstruktivisme (Suparno, 1997:25 dalam Bugin, 2001:11), yaitu:

1. Konstruksi Radikal, hanya mengakui apa yang dibentuk oleh pikiran manusia, dan mengesampingkan hubungan antara pengetahuan dan kenyataan sebagai suatu kriteria kebenaran. Pengetahuan dianggap tidak merefleksikan suatu

2. Realisme Hipotetis, pengetahuan adalah sebuah hipotetis dari struktur realitas yang mendekati realitas dan menuju kepada pengetahuan yang hakiki atau abadi.
3. Konstruktivisme Biasa, diambil dari semua konstruktivisme, dan memahami pengetahuan sebagai sebuah realitas. Pengetahuan individu dipandang sebagai suatu gambaran yang dibentuk dari realitas obyek dalam diri individu.

Dalam menjelaskan realitas sosial, Berger dan Luckman memisahkan pemahaman antara “kenyataan” dan “pengetahuan”. Kenyataan diartikan sebagai kualitas yang terdapat didalam realitas-realitas, yang diakui memiliki keberadaan (*being*), serta tidak bergantung kepada kehendak sendiri, atau tidak dapat ditiadakan meskipun hanya sekedar angan-angan. Sedangkan pengetahuan didefinisikan sebagai kepastian bahwa realitas-realitas itu nyata (*real*) dan memiliki karakteristik secara spesifik (Bugin, 2001:12)

Berger dan Luckman menjelaskan bahwa institusi masyarakat tercipta dan dipertahankan atau diubah melalui tindakan dan interaksi manusia. Meskipun masyarakat dan institusi sosial terlihat nyata secara obyektif, namun pada kenyataannya, semua dibangun dalam definisi subyektif melalui proses interaksi. Obyektifitas dapat terjadi apabila melalui penegasan berulang-ulang, yang diberikan oleh orang lain yang memiliki definisi yang sama. Pada tingkat generalitas atau tingkatan umum yang paling tinggi, manusia menciptakan dunia dalam makna simbolik yang universal atau secara menyeluruh, yaitu pandangan hidupnya yang menyeluruh, yang melegitimasi dan mengatur bentuk-bentuk sosial

Hal tersebut menjelaskan bahwa telah terjadi dialektika antar individu yang menciptakan masyarakat dan masyarakat yang menciptakan individu. Dialektika tersebut terjadi melalui proses: 1). *Eksternalisasi*, yaitu penyesuaian diri dengan sosiokultural sebagai produk manusia. Dengan kata lain eksternalisasi terjadi pada tahap yang paling mendasar, dalam satu proses interaksi antar individu dengan produk-produk social. 2). *Objektivasi*, yaitu interaksi sosial yang terjadi dalam dunia intersubjektif yang dilembagakan atau mengalami proses institusionalisasi. 3). *Internalisasi*, yaitu proses individu mengidentifikasikan dirinya dengan lembaga-lembaga social atau organisasi sosial, dimana individu menjadi anggota masyarakat (Bugin, 2001: 14).

Dengan memandang masyarakat sebagai proses yang berlangsung dalam tiga momen dialektik yang simultan, maka yang dinamakan realitas sosial adalah suatu konstruksi sosial buatan masyarakat sendiri dalam perjalanannya dari masa silam ke masa kini menuju masa depan. Pendapat Shulamith Firestone dalam bukunya *The Dialectic of Sex* mengembangkan teorinya tentang tiga macam realitas. Menurut Firestone secara analitis ada tiga macam realitas dalam kehidupan ini yaitu realitas seksual, realitas ekonomi dan realitas kebudayaan. Dalam realitas seksual kontradiksi yang ada adalah antara perempuan dan laki-laki. Dalam realitas ekonomi yang menjadi kontradiksi adalah antara kelas yang menguasai kapital dan yang tidak. Sedangkan dalam realitas kebudayaan, kontradiksi yang ada adalah antara teknologi

F. METODOLOGI PENELITIAN

1. Metode Semiotik

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan semiotika. Pendekatan semiotik yaitu sebuah ilmu yang membahas tentang tanda (*sign*) melalui strukturalisme. Semiotik biasanya didefinisikan sebagai pengkajian tanda-tanda (*the study of sign*), pada dasarnya merupakan sebuah studi atas kode-kode yaitu sistem apapun yang memungkinkan kita memandang entitas-entitas tertentu sebagai tanda-tanda atau sebagai sesuatu yang bermakna (Budiman, 2003: 3). Van Zoest mengartikan semiotik sebagai “ilmu tanda (*sign*) dan segala yang berhubungan dengannya: cara berfungsinya, hubungannya dengan kata lain, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya”.

Berkenaan dengan studi semiotik, pada dasarnya pusat perhatian pendekatan semiotik adalah pada tanda (*sign*). Menurut Jhon Fiske, terdapat tiga area penting dalam studi semiotik, yaitu pertama, tentang tanda itu sendiri yang terdiri dari studi tentang beragam tanda, beragam cara bagaimana tanda menghasilkan makna dan bagaimana tanda berhubungan dengan orang-orang yang menggunakannya, karena tanda adalah konstruksi dari manusia, dan hanya dapat dimengerti menurut konteks masyarakat yang menggunakannya. Kedua, mengenai kode atau sistem dimana tanda-tanda diorganisasikan. Studi ini berkaitan dengan cara berbagai kode muncul untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya. Ketiga, budaya dimana kode-kode dan tanda-tanda melakukan operasinya. Dalam hal ini bergantung pada penggunaan

Semiotik digunakan sebagai pendekatan untuk menganalisis teks media dengan asumsi bahwa media itu sendiri dikonsumsi melalui seperangkat tanda. Teks media yang tersusun atas seperangkat tanda tersebut tidak pernah membawa makna tunggal. Kenyataannya teks media selalu memiliki ideologi dominan yang terbentuk melalui tanda tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa teks media membawa kepentingan-kepentingan tertentu, juga kesalahan-kesalahan tertentu yang lebih luas dan kompleks.

Ada beberapa pendekatan teoritis yang dapat digunakan terhadap karya sastra atau seni pada umumnya, terdapat empat pendekatan kritik terhadap karya seni yang dalam obyek penelitian ini adalah mural. Pertama, pendekatan yang berorientasi pada *addresser* (pihak pengirim pesan) yaitu seniman, misalnya mengenai status dan posisi sosialnya ditengah masyarakat, faktor sosial yang mempengaruhi seniman atau pengarang dalam ideologi karyanya dan hal-hal lainnya yang melatarbelakangi pembuatan karyanya sebagai produsen. Kedua pendekatan yang berorientasi pada *addressee* (pihak penerima pesan), yaitu audiens, yang lebih menekankan pada tanggapan audiens sebagai pemberi makna pada karya seni yang termuat. Ketiga, pendekatan yang berorientasi pada konteks (*context-oriented criticism*), yang lebih mendekati pada persoalan sejauh mana karya seni mencerminkan dunia nyata atau kenyataan sosial-ekonomi-politik. Pendekatan sosiologis pada umumnya memandang karya seni sebagai cerminan masyarakat. Keempat, pendekatan yang berorientasi pada pesan dan kode atau teks (*text-oriented criticism*), yang lebih menekankan pada kodrat karya seni sebagai

berkesinambungan, dan tidak membutuhkan hal-hal lain diluar dirinya. Atas dasar pendekatan-pendekatan diatas, dapat kita simpulkan bahwa semiotik merupakan suatu pendekatan teoritis yang sekaligus berorientasi kepada kode (sistem) dan pesan (tanda-tanda dan maknanya), tanpa mengabaikan konteks dan pihak audiens (Budiman, 2003:7).

2. Teknik Pengumpulan Data

- a Wawancara, yaitu metode pengumpulan data dari responden dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak yang berkepentingan sesuai dengan masalah yang diteliti.
- b Dokumentasi, yaitu mural yang akan diteliti didokumentasikan dengan menggunakan foto dan video.
- c Studi pustaka, yaitu dengan mengumpulkan literatur pendukung dari beberapa buku yang berhubungan ilmu komunikasi, mural dan buku-buku lain yang berkaitan dengan materi penelitian. Selain itu data juga diambil dari kamus, surat kabar, majalah, internet dan sumber-sumber lain yang dapat mendukung dan relevan untuk digunakan dalam penelitian ini.

3. Obyek Penelitian

Obyek dalam penelitian ini adalah mural-mural yang ada di kota Yogyakarta, yang berada di satu titik yaitu di jembatan layang Lempuyangan. Penelitian difokuskan empat mural karya empat seniman yaitu R.M Soni Irawan, Eko Didik Sokowati (Codit), Arya Panjalu, dan Wedhar Riyadhi. Dipilihnya mural karya ke-empat seniman tersebut dikarenakan mereka aktif di bidang sen

Mereka adalah seniman yang bertempat tinggal di Yogyakarta, sehingga karya yang mereka hasilkan adalah pencerminan dari realitas sosial yang terjadi di kota Yogyakarta. Berikut adalah profil-profil dari masing masing seniman:

1. R.M Soni Irawan. Sn

Soni Irawan, kelahiran tahun 1975 ini, alumnus ISI Yogyakarta, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Seni Grafis. Aktif bermain musik dan membuat karya performance, menggelar pameran tunggal pertamanya dengan pembuatan karya mural di galeri Apotik Komik, memenangkan kompetisi di ajang Philip Morris. Beberapa pameran bersama yang pernah diikuti antara lain “Kelompok Otak Berbenah” di Lembaga Indonesia Perancis, “Workshop and Exhibition Art Graphic Etsa Colour with Red Point & Eva Pietzkers, “Eksplorasi Medium dan Gagasan” di Bentara Budaya Jakarta, “Hitam Putih Rasa Strawberry” di Purna Budaya Yogyakarta, “Plus(+)Edisi Khusus di Gelaran Budaya Yogyakarta dan yang terakhir “Age-Hibition di Edwin’s Gallery Jakarta.

2. Eko Didik Sukowati (Codit)

Ia sangat aktif membuat komik dan performance art. Diantaranya adalah Segar, Daging Tumbuh Vol I. Presiden vs Komik, Daging Tumbuh Vol 2, Menggergaji Es Jeruk Daging Tumbuh vol 3. Menggelar karya performance antara lain : Bermain Api Kelompok Batu di Dalam Kulkas di Purna Budaya Yogyakarta, I’m Burn with Babi no 9, Bersama Doel Belajar Bermain Bersama di Cemeti Art House, Yogyakarta, juga aktif mengikuti berbagai pameran antara lain adalah Kabinet Komik Indie di Gelaran Budaya Yogyakarta, Pamer

3. Wedhar Riyadi

Aktif mengikuti berbagai pameran sejak tahun 1999, diantaranya adalah Pameran Seni Rupa Kelompok Kosong di Museum Benteng Vredeburg, Pameran Gelar Budaya Kota Gede di Omah Dhuwur Gallery, Pameran Gelar Komik Indie di Gelaran Budaya, Pameran Drawing di Sanggar Caping dan Pameran Tunggal “Home Shit Home di Via-Via Kafe Kembara. Ia juga melakukan performance art bertajuk “Batu Dalam Kulkas”.

4. Arya Panjalu

Mahasiswa jurusan Desain Grafis Fakultas Seni Rupa di ISI Yogyakarta, mulai aktif mengikuti pameran sejak tahun 1996. Diantaranya adalah Pameran “Mawar Api” di YPK Bandung, Pameran Berdua Arya & Ucup “Semangat Hidup”, Pameran Peduli Petani Organik, Proyek Festival Memedi Sawah, di Klaten, Performance Art di Palu Art Forum, Sulawesi, Pameran Budaya Demokrasi Kerakyatan, Pameran Liectensstein di Societet Militer Yogyakarta.

4. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di sekitar Jembatan Layang Lempuyangan untuk mewawancarai orang-orang yang melintasi mural-mural tersebut, dan di Apotik Komik untuk mengadakan wawancara dengan para muralis.

5. Waktu Penelitian

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu dengan menggunakan semiotika dengan pendekatan Barthes. Semiotik berusaha menggali hakikat sistem tanda yang beranjak keluar kaidah tata bahasa dan sintaksis yang mengatur arti teks yang rumit, tersembunyi, dan bergantung pada kebudayaan. Hal ini menimbulkan perhatian pada makna tambahan (*connotative*) dan arti penunjukkan (*denotative*). Kaitan dan kesan yang ditimbulkan dan diungkapkan melalui penggunaan dan kombinasi tanda. Pelaksanaan hal itu dilakukan dengan mengakui adanya mitos yang telah ada, dan sekumpulan nilai yang berasal dari kebudayaan dan disampaikan melalui komunikasi (Sobur, 2002:127).

Berdasarkan semiotik yang struktural yang dikembangkan oleh Saussure, Roland Barthes mengembangkan dua sistem penandaan bertingkat, yang disebutnya sistem denotasi dan konotasi (Piliang, 2003:184). Sistem denotasi adalah sistem penandaan tingkat pertama, yang terdiri dari rantai penanda dan petanda (makna yang paling nyata dari tanda), yakni hubungan materialitas penanda dan konsep abstrak yang ada dibaliknya. Menurut Barthes, pada tingkat denotasi bahasa menghadirkan konvensi atau kode-kode sosial yang bersifat eksplisit, yakni kode-kode yang tandanya segera nampak kepermukaan berdasarkan realisasi penandanya dan petandanya. Pada sistem konotasi, atau sistem penanda tingkat kedua, bahasa menghadirkan kode-kode yang makna tandanya bersifat implisit, yaitu sistem kode yang bermuatan makna-makna tersembunyi.

Konotasi bekerja dalam tingkat subyektif, sehingga kel

karena itu salah satu tujuan analisis semiotik adalah untuk menyediakan metode analisis dan kerangka berfikir untuk mengatasi salah baca (*missreading*). Pada signifikasi tingkat dua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos (*myth*). Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai dominasi (Fiske dalam Sobur, 2002:128).

Dengan menggunakan teori semiotik Barthes ini peneliti akan menganalisa dan membongkar isi pesan mural yang menjadi obyek utama dalam penelitian ini. Disamping figur-figur utama, teks-teks verbal, warna maupun elemen pendukung lain yang terdapat dalam mural juga digunakan sebagai pendukung analisis. Kemudian berdasarkan tema-tema yang diangkat oleh masing-masing seniman dalam mural mereka, serta visualisasi yang nampak merupakan cerminan dari realitas sosial